

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN
COOPERATIVE LEARNING METODE JIGSAW TERHADAP PRESTASI
BELAJAR AKUNTANSI DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR
(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS
SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014)**

Alifah Anggun Pratiwi, Wahyu Adi dan Dini Octoria*

*Pendidikan Ekonomi-BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

anggunalifah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa, (2) Perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa, (3) Interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Sampel diperoleh menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel penelitian yang diperoleh adalah 22 siswa kelas XI IPS 2 untuk diberikan *treatment* model *problem based learning* dan 21 siswa kelas XI IPS 3 untuk diberikan *treatment* model *cooperative learning* metode jigsaw. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen, tes tertulis berbentuk *essay*, tes kinerja dan angket motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial menggunakan analisis variansi dua jalan (*anova two way*).

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($24,677 > 4,17$) pada taraf signifikansi 5%; (2) Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($493,285 > 4,17$) pada taraf signifikansi 5%; (3) Terdapat interaksi pengaruh secara signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($10,712 > 4,17$) pada taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci: *Problem based learning, cooperative learning metode jigsaw, motivasi belajar siswa, prestasi belajar akuntansi siswa*

ABSTRACT

The aims of the research are to find out: (1) The difference of effect problem based learning model and cooperative learning model jigsaw method toward the student achievement in accounting subject matter; (2) The difference of effect high student's motivation and low student's motivation toward the student achievement in accounting subject matter; (3) The Interaction effect between the instructional model and student's motivation toward the student achievement in accounting subject matter.

This study is quantitative research with experimental method. Population of the study are all eleventh year students of state senior high school 1 for social study major in Surakarta. The research sample are selected with simple random sampling technique. The sample consist of XI IPS 2 (22 students) for problem based learning model treatment, and XI IPS 3 (21 students) for cooperative learning model jigsaw method treatment. The instruments used to gather data for the study consist of documents, written test with essay form, performance test, and questionnaire for student's motivation. The technique of data analysis are descriptive statistic analysis and inferensial statistic analysis. Inferensial statistic analysis by using two path variance analysis.

Based on the result of analysis data was concluded: (1) There is a significant difference effect of problem based learning model and cooperative learning model jigsaw method toward the student achievement in accounting subject matter $F_{obs} > F_{tabel}$ ($24,677 > 4,17$) at 5% level of significant; (2) There is a significant difference effect of high student's motivation and low student's motivation toward the student achievement in accounting subject matter $F_{obs} > F_{tabel}$ ($493,285 > 4,17$) at 5% level of significant; (3) There is a significant interaction effect between the instructional model and student's motivation toward the student achievement in accounting subject matter $F_{obs} > F_{tabel}$ ($10,712 > 4,17$) at 5% level of significant.

Keywords: *Problem based learning, cooperative learning metode jigsaw, motivasi belajar siswa, prestasi belajar akuntansi siswa.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan mengembangkan potensi dan keahlian yang dimiliki individu sebagai bekal untuk mensejahterakan kehidupan. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, Pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi untuk memperoleh prestasi belajar yang optimal. Menurut Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Inti dari pembelajaran adalah kegiatan yang menimbulkan interaksi untuk merubah tingkah laku seseorang sehingga prestasi belajar yang optimal dapat tercapai.

Pencapaian prestasi belajar yang optimal dipengaruhi oleh keadaan dalam diri peserta didik (internal) dan keadaan dari lingkungan peserta didik (eksternal). Menurut Rusman (2012: 124) menyatakan bahwa “Kondisi internal pembelajaran antara lain faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis seperti kesehatan jasmani dan rohani. Faktor psikologis meliputi kemampuan intelegensi (IQ), motivasi, minat, dan daya nalar siswa.” Lebih lanjut Rusman (2012: 125) menerangkan mengenai kondisi eksternal “Kondisi eksternal berupa faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, guru, model dan media pembelajaran.” Untuk tercapainya prestasi belajar yang optimal guru harus memaksimalkan kondisi internal dan kondisi eksternal dalam pembelajaran.

Kondisi pembelajaran akuntansi yang terjadi di SMA Negeri 1 Surakarta masih kurang kondusif, hal tersebut dikarenakan belum maksimalnya kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal pembelajaran akuntansi antara lain berupa motivasi belajar, sedangkan kondisi eksternal pembelajaran akuntansi salah satunya yaitu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi. Walaupun SMA Negeri 1 Surakarta merupakan sekolah favorit

di Surakarta namun pembelajaran akuntansi dirasakan masih kurang optimal. Berdasarkan dokumen hasil ulangan harian akuntansi menunjukkan bahwa prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta kurang optimal. Hal ini dibuktikan dari 65 siswa kelas XI IPS 58,46% atau 38 siswa memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan minimal, sedangkan 41,54% atau 27 siswa memperoleh nilai di atas standar ketuntasan minimal yaitu 75. Selain itu berdasarkan pengamatan pra penelitian diketahui bahwa masih terdapat siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang dilakukan belum mengoptimalkan kondisi internal dan eksternal pembelajaran.

Salah satu faktor internal yang diduga memengaruhi pembelajaran adalah motivasi. Menurut Arends (2008: 142) menyatakan bahwa “Motivasi biasanya didefinisikan sebagai proses yang menstimulasi kita atau menggerakkan kita untuk bertindak.” Motivasi merupakan akibat dari interaksi individu terhadap situasi yang sedang dihadapi, oleh karena itu kekuatan motivasi tiap individu berbeda-beda walaupun menghadapi situasi tertentu yang sama. Berdasarkan pengamatan pra penelitian terhadap siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta dalam pembelajaran akuntansi terdapat beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya keaktifan dan

antusiasme siswa dalam proses pembelajaran akuntansi di kelas.

Selain faktor internal terdapat beberapa faktor eksternal yang memengaruhi kondisi pembelajaran antara lain model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat menjadikan siswa cepat bosan dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang. Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam mengajar seharusnya dilakukan dengan cermat, karena model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan peran guru dalam proses pembelajaran lebih mendominasi (*teacher centered*).

Peran siswa dalam kegiatan pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Surakarta sangat kurang dan cenderung pasif. Melihat kondisi semacam ini seharusnya guru mampu menciptakan suasana kelas yang menarik agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran yang menarik dapat diciptakan guru dengan penggunaan model pembelajaran inovatif. Selain mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, penggunaan model pembelajaran inovatif dapat membantu siswa memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian

keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran akan lebih berarti (*student centered*).

Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*). Terdapat beberapa model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) antara lain *problem based learning*. Menurut Wilkerson dan Gijsselaers (1996: 101-102) menyatakan bahwa “*Problem based learning is characterized by a student-centered approach, teachers as facilitators rather than disseminators, and open-ended problems (in PBL, these are called “ill-structured”) that serve as the initial stimulus and framework for learning.*” (Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru bertindak sebagai fasilitator bukan sebagai penyebar informasi dan permasalahan yang diberikan berfungsi sebagai stimulus awal dan kerangka kerja untuk belajar). Model *problem based learning* memberikan permasalahan kepada siswa, dan siswa dituntut berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peran guru dalam model *problem based learning* adalah memberikan permasalahan kepada siswa, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selain model *problem based learning* terdapat model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan peran siswa dalam pembelajaran di kelas yaitu *Cooperative Learning*. Model *Cooperative Learning* meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok pembelajaran. Menurut Slavin (2009: 8) inti dari pembelajaran kooperatif siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Lebih lanjut Arends (1997: 119) menyebutkan empat pendekatan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut: “*four approaches that should be part of the beginning teacher’s repertoire are described here: Student Teams Achievement Divisions (STAD), Jigsaw, Group Investigation, and Structural Approach.*” Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerjasama kelompok diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model *cooperative learning* metode jigsaw. Dalam pembelajaran kooperatif metode jigsaw, siswa belajar secara berkelompok yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli untuk membahas materi yang diberikan guru. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut diharapkan peran siswa dalam pembelajaran lebih besar, tercipta

kerjasama antar siswa dan pencapaian prestasi belajar optimal dapat tercapai.

Pencapaian prestasi belajar optimal tidak hanya didukung oleh kondisi internal dan kondisi eksternal yang baik. Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan penting dalam pencapaian prestasi belajar optimal. Sebaik apapun model pembelajaran jika tidak didukung dengan motivasi belajar siswa yang tinggi tidak akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal. Hasil pengamatan pada pembelajaran akuntansi menunjukkan bahwa belum terdapat interaksi yang baik antara motivasi dan model pembelajaran.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa?; Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa?; Apakah terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: Perbedaan pengaruh penggunaan model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa; Perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi

belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa; Interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Surakarta. Pemilihan tempat penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan SMA Negeri 1 Surakarta belum pernah digunakan untuk penelitian dengan permasalahan yang sama sebelumnya. Selain itu SMA Negeri 1 Surakarta mewakili permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2013 sampai dengan Mei 2014. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian menggunakan desain faktorial 2X2.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2013/2014 sebanyak tiga kelas yaitu XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 dengan jumlah keseluruhan populasi sebesar 65 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 masing-masing berjumlah 22 dan 21 siswa, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 43 siswa. Sampel diperoleh dengan teknik *simple random sampling* yaitu anggota sampel diperoleh dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2009).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumen, tes prestasi belajar akuntansi yang terdiri dari tes tertulis berbentuk *essay* dan tes kinerja, serta angket motivasi belajar. Instrumen penelitian berupa tes tertulis berbentuk *essay* dan angket motivasi belajar disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya, selanjutnya dikonsultasikan kepada pakar pendidikan di Bidang Keahlian Khusus Akuntansi. Sebelum digunakan instrumen penelitian yang telah disusun terlebih dahulu diuji cobakan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Surakarta yang tidak diberi *treatment* apapun dengan jumlah siswa 22 siswa. Hasil uji coba penelitian dianalisis menggunakan uji validitas isi, uji analisis butir soal, dan uji reliabilitas menggunakan *software* SPSS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan (*anova two way*). Sebelum dilakukan analisis variansi dua jalan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Anderson-Darling*, sedangkan uji homogenitas variansi dilakukan menggunakan uji statistik F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan pengaruh penggunaan model *problem based learning* dan *cooperative*

learning metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan dapat diketahui F_{hitung} sebesar 24,677 kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, derajat kebebasan 1 untuk pembilang dan 39 untuk penyebut. Hasil perhitungan menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($24,677 > 4,17$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa.

Siswa yang diberi *treatment* menggunakan model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw memperoleh rata-rata skor prestasi belajar akuntansi masing-masing sebesar 89,318 dan 86,048. Dengan sebaran data dari rata-rata hitungnya masing-masing sebesar 5,4% dan 7,4%. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada kelompok siswa yang diberi *treatment* menggunakan model *problem based learning* lebih rapat dibandingkan dengan dengan sebaran data pada kelompok siswa yang diberikan *treatment* model *cooperative learning* metode jigsaw. Semakin rapat sebaran suatu data berarti bahwa data tersebut tersebar tidak jauh dari mean-nya. Berdasarkan rata-rata skor dan sebaran data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang diberi

treatment model *problem based learning* memiliki prestasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberi *treatment* model *cooperative learning* metode jigsaw.

Siswa yang diberi *treatment* model *problem based learning* memiliki prestasi belajar akuntansi yang lebih tinggi karena *problem based learning* menekankan siswa untuk aktif mencari permasalahan atas materi yang dipelajari, kemudian siswa mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam menemukan solusi atas permasalahan, siswa didorong untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki. Savery (2006: 12) mengemukakan bahwa "*Problem based learning is a student-centred learning approach that empowers students to conduct a research, integrate theory and practice, and apply knowledge and skills to develop a viable solution to a defined problem*" (Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa yang menugaskan siswa untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, menerapkan pengetahuan dan ketrampilan untuk dikembangkan sebagai cara menemukan solusi penyelesaian masalah). Pendapat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *problem based learning* menekankan siswa menggabungkan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki

untuk menemukan solusi penyelesaian masalah.

Selanjutnya model *cooperative learning* metode jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang menekankan siswa belajar secara berkelompok. Siswa bertanggung jawab untuk menguasai sub materi belajar dan membantu siswa lain dalam kelompoknya untuk memahami sub-sub materi belajar. Untuk memahami materi belajar secara keseluruhan siswa harus saling membantu satu sama lain dalam kelompok. Jika dibandingkan model *cooperative learning* metode jigsaw dengan model *problem based learning*, maka model *problem based learning* menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih optimal dari model *cooperative learning* metode jigsaw. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menggunakan model *problem based learning* siswa didorong untuk berperan aktif dalam mencari permasalahan terkait materi yang dipelajari, sehingga pembelajaran yang dilakukan siswa lebih bermakna. Dengan demikian prestasi belajar akuntansi optimal dapat tercapai. Berbeda dengan *cooperative learning* metode jigsaw yang menekankan siswa belajar secara berkelompok untuk menguasai materi pelajaran.

Perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan diperoleh F_{hitung} sebesar

493,285 kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, derajat kebebasan 1 untuk pembilang dan 39 untuk penyebut. Hasil Perhitungan menunjukkan $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ ($493,285 > 4,17$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Menurut Tella (2007: 154) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa:

There is significant difference in the academic performance of highly motivated and lowly motivated students in mathematics achievement test. The result reveals that there is significant difference in the academic achievement of highly motivated and lowly motivated students in).

(Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar matematika). Dari pendapat Tella diketahui bahwa motivasi memengaruhi prestasi belajar matematika. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh prestasi belajar matematika lebih baik dari siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah memperoleh rata-rata skor masing-masing sebesar 92,500

dan 81,684. Dengan sebaran data dari rata-rata hitungnya masing-masing sebesar 8,63% dan 9,81%. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih rapat dibandingkan dengan sebaran data pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Semakin rapat sebaran suatu data berarti bahwa data tersebut tersebar tidak jauh dari meannya.

Siswa dengan motivasi belajar tinggi memperoleh rata-rata skor lebih tinggi karena memiliki dorongan yang besar untuk belajar, mengembangkan kemampuan berpikir dan pengetahuannya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan kritis dalam berpikir. Sebaliknya siswa dengan motivasi belajar rendah kurang memiliki dorongan untuk belajar, dan mengembangkan kemampuan serta pengetahuan yang dimiliki. Dalam kegiatan pembelajaran siswa yang memiliki motivasi belajar rendah kurang aktif dan tidak peduli terhadap apa yang telah dipelajari.

Interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan diperoleh F_{hitung} sebesar 10,712 kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, derajat kebebasan 1 untuk pembilang dan 39 untuk penyebut. Hasil perhitungan menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($10,712 > 4,17$) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Pencapaian prestasi belajar yang optimal tidak hanya didukung oleh model pembelajaran dan motivasi belajar. Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat didukung dengan motivasi belajar tinggi dapat menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

Hidayah (2013: 105) menyatakan bahwa “Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS”. Prestasi belajar mata pelajaran IPS pada kelompok model pembelajaran *cooperative* metode jigsaw dengan motivasi belajar tinggi memiliki nilai rata-rata tertinggi sedangkan kelompok model pembelajaran *cooperative* metode *think pare share* dengan motivasi belajar rendah memiliki nilai rata-rata terendah. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat didukung dengan motivasi belajar

tinggi dapat menghasilkan prestasi yang baik.

Siswa yang diberi *treatment* model *problem based learning* yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah memperoleh rata-rata skor masing-masing sebesar 94,308 dan 82,111. Dengan sebaran data dari rata-rata hitungnya masing-masing sebesar 1,7 % dan 1,9%. Siswa yang diberi *treatment* menggunakan model *cooperative learning* metode jigsaw yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun motivasi belajar rendah masing-masing memiliki rata-rata skor masing-masing sebesar 90,364 dan 81,300. Dengan sebaran data masing-masing sebesar 2,22 % dan 13,167 %. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada kelompok siswa yang diberi *treatment* menggunakan model *problem based learning* yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun motivasi belajar rendah lebih rapat dibandingkan dengan sebaran data pada kelompok siswa yang diberikan *treatment* model *cooperative learning* metode jigsaw yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun motivasi belajar rendah. Semakin rapat sebaran suatu data berarti bahwa data tersebut tersebar tidak jauh dari meannya.

Terdapat perbedaan rata-rata skor prestasi belajar akuntansi yang diperoleh dari kedua sampel tersebut walaupun menggunakan model pembelajaran yang serupa, hal ini disebabkan karena terdapat

perbedaan tingkat motivasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki dorongan yang besar untuk belajar, mengembangkan kemampuan berpikir dan pengetahuannya. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah kurang aktif dalam pembelajaran, dan tidak memiliki kepedulian terhadap prestasi belajar.

Siswa yang diberi *treatment* menggunakan model *problem based learning* dengan tingkat motivasi belajar yang berbeda memperoleh rata-rata skor lebih tinggi. Hal ini disebabkan karena dalam model *problem based learning* siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, ketrampilan menyelesaikan masalah, dan memiliki ketrampilan untuk belajar secara mandiri. Berbeda dengan model *cooperative learning* metode jigsaw yang menekankan pada kerjasama dalam kelompok untuk menguasai materi pelajaran tanpa mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Penggunaan model pembelajaran yang tepat yaitu model *problem based learning* didukung dengan motivasi belajar tinggi akan menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan

sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut: Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($24,677 > 4,17$) dengan taraf signifikansi 5%; Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($493,285 > 4,17$) dengan taraf signifikansi 5 %; Terdapat interaksi pengaruh secara signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($10,712 > 4,17$) pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dapat diuraikan mengenai implikasi teoretis dan praktis sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Penggunaan model *problem based learning* mampu menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang lebih baik dari model *cooperative learning* metode jigsaw. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk

berperan aktif mencari permasalahan atas materi yang dipelajari, kemudian siswa mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Model *cooperative learning* metode jigsaw merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu model *cooperative learning* metode jigsaw menekankan tanggung jawab siswa untuk menguasai materi dan membantu anggota kelompok lain memahami materi belajar.

Selanjutnya penelitian ini membuktikan bahwa motivasi belajar mempengaruhi prestasi belajar akuntansi siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Siswa dengan motivasi belajar tinggi memiliki prestasi belajar akuntansi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini dikarenakan siswa dengan motivasi belajar tinggi memiliki dorongan untuk belajar, mengembangkan kemampuan berpikir dan pengetahuan, aktif dalam pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan kritis dalam berpikir. Kondisi semacam ini membuat prestasi belajar akuntansi yang optimal dapat tercapai.

Hasil penelitian ini memberikan dampak secara praktis bagi guru akuntansi yaitu guru akuntansi hendaknya menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Model pembelajaran *problem based learning* dan *cooperative learning* metode jigsaw

terbukti memberikan perbedaan pengaruh terhadap prestasi belajar akuntansi siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, didukung dengan motivasi belajar tinggi akan menghasilkan prestasi belajar akuntansi yang optimal

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diuraikan saran sebagai berikut:

Bagi guru akuntansi diharapkan dapat menerapkan model *problem based learning* pada mata pelajaran akuntansi. Bagi siswa Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran untuk bekerjasama dalam kelompok dan menyelesaikan masalah. Bagi sekolah hendaknya memfasilitasi guru dalam mengembangkan ketrampilan dan pengetahuan, dengan cara memberikan pelatihan yang berhubungan dengan pengelolaan pembelajaran. Bagi Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dalam mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan, Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNS, Ketua BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, dan segenap tim redaksi Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP UNS, serta semua pihak yang

telah membantu kelancaran penyusunan artikel hasil penelitian ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedeji Tela. (2007). *The Impact of Motivation on Student's Academic Achievement and Learning Outcomes in Mathematics among Secondary School Students in Nigeria*. 3 (2), 149-156. Diperoleh 18 April 2014, dari <http://www.ejmste.com/journals/ejm.htm>
- Arends, R.I. (1997). *Classroom Instructional and Management*. New York: McGraw Hill Companies
- Arends, R.I. (2008). *Learning to Teach*. Terj. Drs. Helly Prajitno S, M.A., Dra. Sri Mulyantini S. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Buku asli diterbitkan 2007)
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Savery J.R 2006. Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1):9-20. Diperoleh 18 Mei 2014 dari <http://dx.doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slavin, Robert. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Dua
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wilkerson, L, & Gijsselaers, W.H. (Eds.). (1996). *“Bringing problem based learning to higher education: Theory and practice”*. San Francisco: Jossey-Bass
- Zulistina Alif Hidayah. (2013). *Pengaruh Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Ditinjau Dari Motivasi Belajar MTsN Kabupaten Kudus*. Tesis. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

